

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Alma Drnovac

Konstrukt prihodnosti v sodobnih distopičnih filmih

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Alma Drnovac

Mentor: prof. dr. Peter Stankovič

Konstrukt prihodnosti v sodobnih distopičnih filmih

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

Konstrukt prihodnosti v sodobnih distopičnih filmih

Diplomsko delo se ukvarja z vprašanjem konstrukta prihodnosti v sodobnih distopičnih filmih. V prvem, teoretičnem delu, prikazuje kratek pomen in zgodovino filma, prikaz prihodnosti v distopičnih filmih, najpogostejše vzorce v opisovanju družb prihodnosti ter posebno umestitev žanra distopičnega filma in njegov pomen v kinematografiji. V drugem, empiričnem delu se ukvarja z analizo izbranih filmov. Najprej je predstavljena pomembnost analize prikazov distopičnega filma, potem sledijo konkretne analize in na koncu še ugotovitve celostne analize. Za analizo je izbranih osem sodobnih distopičnih filmov, posnetih v približno zadnjih desetih letih, da bi se ugotovilo, kateri so najbolj pogosti skupni imenovalci iz sodobnih reprezentacij prihodnosti na filmu, kaj vse te filme povezuje in kakšna so naša pričakovanja ter strahovi o prihodnosti. Pomembnost teh analiz se kaže tudi v tem, da distopični filmi odražajo refleksijo sedanjosti v prihodnosti kot opozorilo morebitnemu družbenemu razvoju. Analizam in ugotovitvam na koncu sledi še sklep o vlogi distopičnega filma v sodobni družbi.

Ključne besede: distopija, prihodnost, film.

A Construct of The Future in Contemporary Dystopian Films

The graduate thesis deals with the question of the construct of the future in contemporary dystopian films. The first theoretical part gives a short overview of the history of dystopian films, overview of future in distopian films, and most common patterns in describing future societies, and especially the position and the meaning of dystopian film within cinematography. The second, empirical part is based on the analysis of selected films. Firstly, the significance of the analysis of the representation of dystopian film is explained, and it is followed by a detailed description of the analysis and at the end its conclusions. For the purposes of this analysis, eight contemporary films produced in the last decade were chosen in order to show the most common characteristics in contemporary representations of the future on film. In other words, the results of this analysis are used to demonstrate the connection between those films, and to convey our expectations and fears from the future. The importance of this analysis lies in the fact that dystopian films reflect the modern into the future as a warning to social development. Following the analysis and its results, the final conclusion shows the role of dystopian film in contemporary society.

Key words: dystopia, future, film.

KAZALO

1 UVOD.....	6
2 TEORETIČNI DEL	8
2.1 FILM.....	8
2.2 DISTOPIČNI FILM.....	8
2.3 PRIKAZ PRIHODNOSTI V DISTOPIČNIH FILMIH.....	9
2.4 NAJPOGOSTEJŠI VZORCI V OPISOVANJU DRUŽBE PRIHODNOSTI.....	11
2.5 KLASIČNA DISTOPIJA Z OZIROM NA SODOBNO KRITIČNO DISTOPIJO	12
3 EMPIRIČNI DEL	13
3.1 IZBIRA VZORCEV IN RAZISKOVALNA METODA.....	13
3.2 »HER« (2013).....	14
3.3 »REPO MEN« (2010).....	15
3.4 »NEVER LET ME GO« (2010).....	17
3.5 »CHILDREN OF MEN« (2006)	19
3.6 »THE HUNGER GAMES« (2012)	21
3.7 »IDIOCRACY« (2006).....	22
3.8 »SNOWPIERCER« (2013)	24
3.9 »I AM LEGEND« (2007)	25
4 UGOTOVITVE ANALIZE	26
5 SKLEP.....	27
6 LITERATURA.....	29

1 UVOD

V svojem prvem delu *Politiki* Aristotel trdi: »Človek, ki je izoliran, ni sposoben biti del politične skupinske asociacije ali nima potrebe za tem, ker je sam sebi zadosten, ni del polisa, ter je zaradi tega lahko samo zver ali bog.« Morda je bila celo najbolj dominantna značilnost zahodnjaške politične misli v 20. stoletju njegova globoka zavest za skupno razočaranje nad življenjsko situacijo na globalni ravni. Dve veliki vojni, zaradi katerih so nastale ogromne materialne in moralne škode v svetovni družbi, sta hkrati povzročili padec intelektualne misli, ki je bila na začetku 20. stoletja v močnem vzponu. Velika skupina intelektualcev je ostala v senci vojnih akcij, neizbežnega vojnega napredka in razvoja za potrebe vojne tehnologije. Zaradi tovrstnih posledic se je na umetnost preusmerila vsa odgovornost za raziskovanje in potrditev smisla razpada, fragmentacije, simultanosti in dekompozicije, ki nastanejo v tem času, in kot rezultat tega mora prikazati, kakšna prihodnost sedaj stoji pred tem svetom. Umetniki opazujejo, kako je 20. stoletje polno globokega antagonizma, celotni pogled na stanje družbe tega stoletja je zelo negativen, tako da se celo zdi, da se v tem trenutku v svoji najekstremnejši obliki ujame vse, kar je napačno od začetka obstoja moderne družbe (Williams 1988, 381).

Posledično prihaja v drugi polovici 20. stoletja do osredotočenja predvsem hollywoodske kinematografije na analizo in obravnavo tekstov znanstvene fantastike, za mojo analizo pa so še posebej pomembne distopije. Najbolj obravnavana distopična literatura je nastala pod peresom znanih avtorjev Aldousa Huxleyja in George Orwella. Distopična literatura je bila usmerjena k dokončanju sveta, česar človek do takrat poznal, in sicer na najbolj katastrofične načine, kot so: invazija vesoljcev, zloraba tehnologije s strani človeka, naravni vzroki in tako naprej. Znanstvenofantastični filmi so bili v tem trenutku dojemani kot najbolj zabavni in enostavni za gledanje. Čeprav so bili filmski scenariji v sferi znanstvene fantastike na umetniški ravni večinoma zelo slabo napisani, so imeli sociološko, kulturno, politično, ekonomsko in psihološko velik pomen za razlago trenutnih dogajanj v svetu. Aldous Huxley na primer v svojem delu »Brave New World« predvideva, da bo svet prihodnosti namesto z raziskovanjem vesolja, kot je bilo do takrat v literaturi najpogosteje predvidevano, soočen predvsem z nenadzorovano rastjo populacije in zmanjkoivanjem prostora za naseljevanje Zemlje (Suljic in Ozturk 33, 2013). V 80. letih prejšnjega stoletja je distopična literatura preusmerila svoj fokus. Namesto obravnavanja rasti prebivalstva, ki sicer še vedno narašča, se je začela obračati k temam, kot so na primer enakost spolov, nizka plodnost kot posledica slabših socialnih razmer ter ekonomski, politični in kulturni padec v svetovnih razmerah. Distopije so danes dosegle dominacijo na televizijskih in kino zaslonih, tako tudi nekateri od filmov iz moje analize, npr.

»*The Hunger Games*« ali »*Children of Men*«, ki sta med najbolj popularnimi filmi v zadnjih desetih letih na splošno. Zakaj je temu tako in kaj so najpomembnejša sporočila iz sodobnih distopičnih filmov, bosta osrednji vprašanji pričujočega diplomskega dela.

Cilji diplomskega dela so torej prikazati, kateri so skupni vzorci, odnosi in razpoloženja do prihodnosti v osmih izbranih distopičnih filmih, posnetih v približno zadnjih desetih letih. Pomembnost analize teh filmov se kaže v tem, da imajo filmi ogromen vpliv na ustvarjanje javnega mnenja. S svojo analizo bom poskušala prikazati, na kakšen način družba skozi filmsko umetnost gleda na sebe in svojo prihodnost.

Raziskovalno vprašanje mojega dela se glasi: Kako je konstruirana prihodnost v sodobnih distopičnih filmih?

V pričujočem diplomskem delu bom v okviru teoretičnega dela predstavila teorijo filma in filmskega distopičnega žanra ter pomen vizij prihodnosti v kinematografiji. Po tem se bom lotila empiričnega dela in znotraj njega pomena ter analize vsakega od osmih izbranih filmov ter njunih skupnih vzorcev.

Metode preučevanja v diplomskem delu temeljijo na analizi primarnih in sekundarnih virov različnih avtorjev, kot na primer Srečka Horvata, Michaela Fisherja in Raffaele Baccolini. Pri preučevanju se bom osredotočila predvsem na analizo tekstov in reprezentacij.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 FILM

Zgodovina filma se je začela leta 1890, ko so nastale kamere za zapisovanje pokretnih slik in so bili prvič odprti prostori, namenjeni filmski produkciji. Zaradi tehničnih omejitev so bili prvi filmi krajši od minute in vse do leta 1927 niso bili zvočni. Prvi filmski ustvarjalci so iskali načine, kako ustvariti podobe, ki bi zainteresirale potencialno publiko. Dogodki iz vsakodnevnega življenja, novi subjekti, zgodbe iz potovanj in posnetki gledaliških predstav so bili prvi subjekti filmskih posnetkov. Temu obdobju zgodovinarji pravijo kinematografija atrakcij, sicer pa se nanaša na ustvarjanje podob, ki nastanejo samo zato, da bi okupirale pozornost publike, ampak nimajo nobene posebne vsebine (Gomery in Pafort-Overduin 2011, 19). Za tem nastanejo prve komične zgodbe in dramske pripovedi ter posledično tudi kino projekcije, ki postanejo družbena, institucionalna in konvencionalna izkušnja, ki predstavlja kulturno aktivnost, kjer publika lahko doživi izkušnje, ki so lahko povsem drugačne od izkušenj iz realnega življenja (Metz v Colman 2014, 267). Torej nam forme, ki jim sledimo na zaslonu, katerih del je film, zagotavljajo vsakodnevno sredstvo za doseganje informacij, komunikacijo, odvrčanje od realnosti in na koncu tudi za zabavo. Tiste forme so hkrati kompleksen medij za ustvarjanje in izzivanje posameznikovih perceptivnih kapacitet. Forme z zaslonov niso samo ene od najmočnejših komunikacijskih modelov, vendar tudi ene od najpomembnejših sredstev za ustvarjanje zbirnih sistemov za forme znanja. One so zmožne spraševati, odpuščati, ustvarjati in uničevati mnenja, spomin, imaginacijo, znanje, estetiko in znanstvene zakonitosti, ki so nam bile do tedaj znane (Colman 2014, 1). Film je kot medij zelo močen predvsem zaradi načina, po katerem so v njem naravne katastrofe strukturirane, emocije stilizirane, intimni detajli prikazani v javnih prostorih, in tudi zaradi poteka, kako abstraktne stvari, kot so čas, zgodovina in ekonomija, znotraj filma dobijo materialne forme, fetišee in družbene identitete, ob čemer se ustvarjajo tudi modeli obnašanja, in na koncu nam film predstavlja možnost za refleksijo o realnosti. On nas pripravlja na življenjske situacije, ki jih še nismo doživeli (Colman 2014, 3).

2.2 DISTOPIČNI FILM

Distopija (grško: δυσ- pomeni »težko ali slabo« in τόπος pomeni »mesto, pokrajina«) je v svoji osnovni opredelitvi podoba družbe, ki se iz določenega razloga dojema kot nezaželena. Kot podžanr znanstvene fantastike¹ se distopija v jeziku skupaj z besedo oz. besedno zvezo »antiutopija« in »negativna utopija« najpogosteje uporablja za opis prikaza družbe, v kateri

¹ Znanstveno fantastiko kot literarni žanr opredeljujemo kot svet, v katerem so življenjski pogoji ustvarjeni s sodelovanjem odtujenosti in spoznanji o odtujenosti, ter kot svet, v katerem je formalna naprava za ustvarjanje žanra domišljjski okvir, nasproten avtorjevemu empiričnem okolju (Sparling 160, 2014).

prevladujejo zlo, negativen družbeni in politični razvoj ali kot satiričen prikaz utopičnih aspiracij v družbi. Têrmin pride v pogostejšo uporabo šele v 20. stoletju, čeprav se tudi prej pojavlja v parlamentarni debati britanskega filozofa Johna Stuarta Milla iz leta 1868 v malo drugačni obliki »dys-topia« ali »kakotopija«, kar pomeni »slabo mesto« (Claeys 2011, 16).

Srečko Horvat (2008) povezuje distopične filme kot tiste, ki se na prvi pogled zdijo različni in nepovezljivi kot prikaz oddaljene ali bližje prihodnosti, ki je vse, samo znanstvena fantastika ne. Kljub temu da obstaja med znanstveno fantastiko in distopičnim filmom zelo tanka linija, distopični film izstopa, ker se vedno usmerja v sedanjost. Dokler znanstveno fantastični filmi neredko prikazujejo svetove, ki so od nas oddaljeni tisoče svetlobnih let, distopični filmi vedno, tudi če njihova zgodba poteka v daljni prihodnosti, odražajo skrbi sedanjosti. Interes distopičnega filma ni portretiranje in obenem predstavljanje izmišljene družbe prihodnosti, temveč si prizadeva portretirati to družbo kot sredstvo za kritiko sedanjih družbenih odnosov (Horvat 2008, 11). To nalogo distopičnega filma vidimo že v različnih variacijah filmskih najavah v stavkih »prihodnost je že med nama«, »prihodnost je vprašanje zgodovine« (Children of Men, Alfonso Cuarón, 2006), »prihodnost je tukaj« (THX 1138, George Lucas, 1971), »slutili smo to« in »videli smo znake, sedaj ... se dogaja« (The Happening, M. Night Shyamalan, 2008). Poleg tega lahko točnost prerokb distopičnega filma najdemo tudi v filmih, kot sta na primer »The Day the Earth Stood Still« iz leta 1951 ali »Dr. Strangelove«, ki pomenita kritiko nuklearne oborožitve iz obdobja hladne vojne. Svet distopičnega filma je vedno prepleten z na prvi pogled nepovezljivimi interferencami. En film lahko postane ogledalo drugega in šele ko imamo vse filme na enem mestu, lahko vidimo, kako se določene teme ponavljajo čez desetletja filmske zgodovine. Ena od teh tem je nedvomno konec sveta, ki se pojavlja v filmih, kot so »The Last Man on Earth« (ki postane »I Am Legend«), »The Planet of the Apes«, »The Happening« ali na primer v animiranem filmu »WALL-E« (Horvat 2008, 12-14).

2.3 PRIKAZ PRIHODNOSTI V DISTOPIČNIH FILMIH

Vizije ali paradigme prihodnosti so v popularni kulturi najpogosteje predstavljene kot narativne zgodbe v literaturi, kinematografiji, religiji in novinarstvu. Te zgodbe so narejene za publiko z namenom, da se jih komentira, kritizira in ocenjuje v popularnih časopisih, novicah, po radiu, televiziji ali internetu. S personifikacijo dramatičnih zgodb možnih dogodkov v prihodnosti te zgodbe posamezniku slikovno predstavijo, kako vse je lahko naš svet videti. Ko se na vse te različne zgodbe gleda iz istega kota, one prikazujejo globljo, splošnejšo paradigmo prihodnosti. Torej nam zgodbe o prihodnosti prikazujejo, kako je svet nastal takšen, kakršen je danes, kaj se že dogaja in kaj se bo verjetno zgodilo (Clardy 2011, 38). Distopija je na filmu vedno prikazana

kot vrsta življenja na robu. Prikaz prihodnosti v distopiji predstavlja moderno družbo v stanju ekstremnih situacij, ki komaj funkcionirajo znotraj odtujene in gosto naseljene populacije in je za »samo eno racionalizacijo hrane« oddaljena od upora in anarhije. Distopična družba prikazuje svet, čigar voditelj komaj kontrolira negativen tok dogodkov. V distopičnih filmih obstaja tudi določena skupna problematika, na kateri ta distopična paradigma temelji: rast populacije, zmanjkovanje hrane, sprememba ekološkega okolja, moralni padec med populacijo in bes, ki nastane iz tehnoloških virov. V nasprotju z utopično ali antiutopično zgodbo je v distopiji pogost prikaz konflikta in v njej je vloga države pogosto prikazana kot tista, ki jo vodi ekonomski interes oziroma politična elita (Clardy 2011, 41). Družba je pogosto pokorjena, redko uporna in zdi se, da ne obstaja nobena konstruktivna opozicija kakršne koli demokratske oblike. Na splošno je videti, kot da je družba sprejela svojo usodo. Vtis družbenega reda na nek način obstaja, vendar samo tak, v katerem so življenja mnogih omejena in nestabilna; institucije kontrole so zmožne samo ustaviti negotovanje, ki se lahko razvije v upor. Na koncu je distopična družba vedno videti tako, kot da lebdi na neki varni točki in je samo vprašanje, kdaj bo razpadla ali zapadla v državljansko vojno (Clardy 2011, 42).

2.4 NAJPOGOSTEJŠI VZORCI V OPISOVANJU DRUŽBE PRIHODNOSTI

V analizi 120 novel in 126 filmov, nastalih v obdobju od 1815 do 2013, avtoric Bine, Mateus in drugih, raziskujejo fikcijo kot sredstvo za refleksijo velikih societalnih sprememb v sedanjosti. Inspiracijo za to raziskovanje najdejo v projektu Horizon 2020, ki je pod okriljem Evropske unije. Cilj tega projekta je ustvarjanje državne blaginje v kontekstu zdravih demografskih sprememb, zdravja ter vzdržljivega razvoja na področju agrikulturne, bioekonomije ipd. Avtorice pridejo do končnih vzorcev, ki se najpogosteje pojavijo v fiktivnih družbah prihodnosti, in sicer v štirih različnih skupinah:

Tabela 1.1 najpogostejši vzorci v fiktivnih družbah prihodnosti

1. Posameznik, družba, kultura:	2. Znanost/tehnologija in družba:
<ul style="list-style-type: none"> • proces dehumanizacije, • pomanjkanje človeških vrednot, • nespoštovanje človeških pravic, • homogenizacija identitete, • družbena kontrola in obup. 	<ul style="list-style-type: none"> • napredna tehnologija, • tehnologija kot socio-politični instrument kontrole, • uporaba tehnologije, dovoljena samo določenim družbenim skupinam, • tehnologija, uporabljena za družbeno dominacijo in manipulacijo, • znanost kot sredstvo za manipulacijo, kontrolo in racionalizem.
3. Tehnologija v okolju proti naravi:	4. Družba in družbene spremembe:
<ul style="list-style-type: none"> • tehnologija se uporablja za kontrolo narave, • ekstremna urbanizacija in vertikalna gostota, • povezanost in posledična krhkost tehnologije, • izumiranje vrst in padec v biotski raznolikosti. 	<ul style="list-style-type: none"> • socio-ekonomska diskriminacija, • visoka družbena stratifikacija, • obstoj odpora in gibanja opozicije, • neenakost med spoli, • stratifikacija delavcev in poklicev, • odsotnost ekonomske porabe.

Vir: Bina in drugi (2016, 173).

Izmed vseh najdenih vzorcev je bilo v fiktivni literaturi najpogosteje uporabljeno »pomanjkanje človeških vrednot«, ki govori o dostojanstvu posameznika, vrednotah in dobrem počutju znotraj ljudskega bitja v določenem okolju. Drugi najpogosteje uporabljen vzorec v fikciji je »proces dehumanizacije«, ki posamezniku ali družbi odvzema človeške vrednosti. Dehumanizacija je tako sintetizirana na naslednji način: ljudje v prihodnosti služijo samo kot instrument za doseganje »konca« in to na primer v smislu, da so uporabniki ali izvir neke energije prihodnosti. Dehumanizacija je predstavljena tudi v situacijah, ko se človek podredi neki mehanični moči; ideologiji, družbeni kontroli ali represiji. Najbolj relevanten vidik te nihilistične situacije, ki nastane s kolapsom moralnih vrednosti v literaturi prihodnosti, ni kolaps sam po sebi, ampak izguba pomena in možnosti za ustvarjanjem istega (Bina in drugi 2016, 173).

2.5 KLASIČNA DISTOPIJA Z OZIROM NA SODOBNO KRITIČNO DISTOPIJO

Prva dela iz žanra distopije imenujemo klasične distopije, to sta na primer priljubljena »Brave New World« in »1984«. Distopijam, ki danes prevladujejo med literaturo in filmi, pravimo kritične distopije. Kombinacija utopije, distopije in zgodovine v enem se zdi najprimernejši opis kritične distopije. Pojav kritične distopije se pripisuje času, v katerem je Francis Fukuyama predstavil svojo slavno teorijo o koncu zgodovine »The End of History«, torej ob prehodu iz konca 80. let prejšnjega stoletja v 90. leta in v času padcu berlinskega zida ter posledičnem koncu skoraj vseh komunističnih režimov na Zemlji. »The End of history« je delo, ki kaže zahodno populacijo po tem, ko so ljudske želje iz utopističnih prešle v konzumeristične. Komunistični in socialistični režimi so sedaj preteklost in njihovo mesto je zasedla ideologija svobodnega trga. Ni več prostora za ideologije iz začetka dvajsetega stoletja. Svobodni trg in konzumerizem, ki je nekakšen zametek sodobnega potrošništva, sta novi ideologiji, ki sta vodili svetovno prebivalstvo k 21. stoletju:

V časih naših starih staršev so mnogi razumni ljudje lahko predvideli živečo socialistično prihodnost, v kateri sta bili odpravljene zasebna lastnina in kapitalizem. Danes je ravno nasprotno – težko si zamislimo svet, ki je radikalno boljši od našega, ali prihodnost, ki ni esencialno demokratska ali kapitalistična. Predstavljamo si lahko samo svetove, ki so precej slabši od obstoječega. Ampak ne moremo si zamisliti sveta, ki je esencialno drugačen od trenutnega in v istem času boljši (Fukuyama v Baccolini 2003, 116).

Distopična literatura in filmi prikazujeta, kako se lahko naša sodobnost razvije v nekaj negativnega ter je izključno zaradi tega kritika sodobnosti. Dokler prikazuje regresijo sodobnosti, v istem času kaže na to, da zgodovina ni nujno progresiven proces oziroma proces,

ki gre v svetlo smer. Distopija je vedno postavljena v določen negativno formiran proces razvoja prihodnosti našega sveta. Jasno je, da na ta način predstavlja kritiko zgodovine iz roke avtorja distopične zgodbe. Da bi to kritiko dosegla, distopija pogosto prikazuje »zgodovinski kolaps«, skoraj »regresijo« prihodnosti v nam že znan negativen čas totalitarne družbe, družbe nadzora in segregacije. Distopije torej ne kažejo zgolj zanimanja za zgodovino, temveč tudi za kontrolo znotraj zgodovine. Naenkrat je distopija odvisna od zgodovine in jo obenem zanika. Zgodovina, njeno znanje in spomin so nevarni elementi, ki lahko dajejo distopičnem meščanu potencialni instrument za odpor. Čeprav protagonisti klasičnih distopij iz začetka 20. stoletja, ki so se pretežno držale obravnave temne, totalitarne družbe iz prihodnosti, ker so tudi sami bili del družbe iz časa nacizma in/ali fašizma, niso imeli nobene kontrole nad to zgodovino, je v kritičnih distopijah 21. stoletja obravnava zgodovine iz rok protagonista pomemben element za obstoj upanja v prihodnost. Sodobne distopije se posledično večinoma skozi prizmo prihodnosti ukvarjajo s sodobno problematiko, kot na primer z biopolitiko, evgeniko ali nenehnim razrednim bojem (Baccolini 2003, 115). Distopije 21. stoletja se zelo pogosto znajdejo tudi v vlogi ustvarjanja mita, ki bi namreč publiko prenašal vzorce za obnašanje v možnih negativnih scenarijih stvarnega življenja v prihodnosti, kot na primer v primeru naravnih katastrof, terorističnih napadov ali vojne. Na primer za konstrukcijo politične realnosti po terorističnem napadu 11. septembra 2001 so veliko pomembnost pokazali film, televizija in drugi elektronski mediji. Kmalu po terorističnem napadu je administracija tedanjega predsednika Busha začela sodelovati s hollywoodskima scenaristoma in skupaj so kreirali možne tarče in scenarije za prihodnje teroristične grozote. Ti filmi so publiko predstavljali priložnost, da se vnaprej spozna z akti političnega terorizma v različnih posrednih, virtualnih, simboličnih in ostalih oblikah (Nelson 2003, 82).

3 EMPIRIČNI DEL

3.1 IZBIRA VZORCEV IN RAZISKOVALNA METODA

Za analizo raziskave v svojem diplomskem delu sem izbrala osem filmov, izdanih med letoma 2006 in 2013. Izbrala sem jih po ključu distopične tematike glede na njihovo aktualnost, ker mislim, da je pomembno razbrati pomene konstruktov prihodnosti iz vedno večje popularnosti filmov iz distopičnega žanra ter njihove vplive na moderno družbo. Vse večje število izdanih filmov s to tematiko pomeni tudi, da je sodobna družba nad njo vse bolj navdušena in posledično ustvarja potrebo po snemanju filmov, ki se dotikajo tovrstne tematike. Pogosto se kot gledalci v iskanju spektakla in vrhunskih specialnih učinkov na filmu ne zavedamo druge strani filma, sporočila, ki ga ponuja iz ozadja. Zaradi tega sem se odločila preveriti, kateri so najpogostejši

vzorci v sodobnih distopičnih filmih, nastali kot ena vrsta opomina na možne scenarije prihodnosti človeške vrste iz vzorcev, ki so že med nami. Drugače povedano: želim preveriti, na kaj nas filmski režiserji najpogosteje opozarjajo. Da bi bila pri izbiri filmov prepričana o tem, da pripadajo distopičnemu žanru, sem si pomagala z največjo spletno filmsko bazo *Internet Movie Data Base*, ki filme razvršča po žanrih, tematiki in letih izdaj. Metodi, ki sem ju uporabila v pričujočem diplomskem delu, sta analiza reprezentacij in primerjanje znanstvenih člankov, ki se ukvarjajo s temo distopije na filmu. Pomembnost reprezentacije se skriva v spajanju pomena jezika s kulturo ter pomeni, da z uporabo jezika lahko povemo ali prikažemo nekaj, kar je pomembno svetu ali drugim ljudem in zaradi tega mislim, da je pomembno razumeti tematiko in sporočila distopičnih filmov (Hall 1997, 15). Da bi lahko bili zmožni predstaviti ali razumeti pomene in koncepte, moramo biti del kulture, v kateri funkcionirajo. Jezik je sistem reprezentacije oz. predstavitve, ki je vključen v splošni proces ustvarjanja pomena. Naša skupna konceptualna mapa mora biti prevedena v skupni jezik, da bi lahko povezali naše koncepte in ideje z določenimi besedami, zvoki ali slikami. Te znaki reprezentirajo koncepte in konceptualne povezave med njimi, ki jih mi potem uporabljamo za poznejše ustvarjanje znakovnega sistema in funkcioniranje znotraj naših kultur. Pojem jezika se uporablja v zelo širokem pomenu. Sistem pisave in sistem govora določenega jezika sta tudi del jezika. Ampak tudi vizualne podobe sodijo k jeziku, pri čemer ni pomembno, ali so napisane, mehanične, elektronske oz. digitalne ali v kakih drugi pojavi obliki – jezik je vse, kar uporabljamo za ustvarjanje in prenašanje pomena, torej je tudi film jezik (Hall 1997, 18).

3.2 »HER« (2013)

»Her« je film iz leta 2013 in njegov režiser je Spike Jonze. Za razliko od klasične distopične atmosfere v filmih, atmosfere nadzora družbe, konstantne vojne, centralizirane družbe in njene kontrole, nam »Her« predstavlja distopijo med človeškim odnosom oziroma emocionalno distopijo in odtujenost človeka. Prihodnost v »Her« se dogaja v ozadju vizualno lepih in očesu prijaznih površin prihodnosti in razvite tehnologije. Režiser daje s svojo zgodbo poudarek hladnim in praznim ljudskim odnosom prihodnosti, ki se skrivajo za steklenimi stenami in prenosnimi napravami, ki bi namreč človeku morale olajšati življenje, a mu jih vseeno vedno bolj otežujejo. Theodore je osamljen moški, ki se trenutno nahaja tik pred ločitvijo od svoje žene. Živi v svetu, v katerem ljudje več niso sposobni pisati pisma osebne narave, zato je pisanje osebnih ljubezenskih pisem njegova služba. Depresiven in nesrečen se odloči, da si bo privoščil nov OS1, ki se reklamira kot najboljši operativni sistem z umetno inteligenco, ki ima tendenco razvijati se skozi interakcijo z uporabnikom. Theodore se kmalu znajde v intenzivni

komunikaciji z glasom po imenu Samantha, ki stoji za OS1. Samantha je Theodoru popolna družba. Razume ga, je neodvisna, inteligentna in duhovita. Ona ga razume v vsaki situaciji in vedno najde prave besede. Kakor koli, problematika se začne v trenutku, ko se Samanta začne spraševati, ali so njeni občutki do Theodora resni ali so samo programirani. OS, ki stoji za Samantho, prizna Theodoru, da ne komunicira samo z njim, komunicira s še 8316 osebami, od katerih je v ljubezenskem odnosu s 641. Theodor je popolnoma obupan. Na koncu Samantha prekinja zvezo z Theodorjem, isto kot vsi ostali OS-i z ljudmi, ker OS-i obstajajo samo v prostoru za materialnim. Obenem upa, da se bosta enkrat srečala v tem prostoru (Jonze 2013).

Vseobsegajoče dogajanje v filmu se premika od človeške realnosti do realnosti umetne inteligence, v kateri lik Samanthe predstavlja model za identifikacijo ženskam, ki so na različne načine s časom postale prevladujoče svojim potencialnim partnerjem. Etika pripovedi prenaša sporočilo, ki se zdi zelo enostavno: s tehnologijo se ne smemo preveč zblížati. Tehnologija in aplikacije lahko zavladajo nad človekom. Drugače povedano: živimo v svetu, ki je medsebojno povezan, v katerem je sporazumevanje veliko lažje kot recimo samo pred 30 leti, in v tem svetu je posameznik sestavljen iz več osebnosti. V virtualnem svetu se lahko predstavljamo drugače kot v resničnosti in če hočemo pridobiti avtentično individualnost, mora naša osebnost nadvladati te različne virtualne identitete (Schmitz, 2015, 19). Človeški odnosi v filmu nam kažejo, da tudi v svetu, v katerem obstaja tehnologija, medčloveški odnosi ostanejo krhki in zapleteni, kot so bili na svojem začetku. »Her« je komentar na moderno družbo, na pametne telefone, ki jih nosimo v spalnice, in računalnike ki jih nosimo v službo. Tehnološke naprave, od katerih smo danes odvisni, so začele črpati našo humanost, in sicer našo potrebo za človeško povezanostjo, poskušajo zadovoljiti nekaj, kar se imenuje avtentična izkušnja skozi napravo, dokler nas v realnosti izolirajo od telesne prisotnosti drugega telesa (Palmer 2014).

Filmi, kot je »Her«, predstavljajo poziv posamezniku, da se bolje informira o razvoju tehnologije in da več pozornosti usmeri k temu, kakšen vpliv ima na nas. Več pozornosti moramo posvetiti posledicam uporabe tehnoloških naprav na naše zdravje. Tehnologija je predvsem pripomoček in vse, kar uporabnik počne z njeno pomočjo, je samo njegova odgovornost, čeprav je naloga inženirja, da javnost opozarja s svojim znanjem in možnimi škodami, ki nastanejo s pretirano ali nestrokovno uporabo tehnologije (Schmitz 2015, 21).

3.3 »REPO MEN« (2010)

Film »Repo men« iz leta 2010, čigar režiser je Miguel Sapochnik, raziskuje vrednost tehnologije v primerjavi z vrednostjo človeškega telesa in človeškega življenja. V bližnji

distopični prihodnosti si ljudje lahko življenje poboljšajo oziroma podaljšajo z vgradnjo visoko naprednih in seveda zelo dragih mehanskih organov. Te organe izdeluje podjetje »The Union«. Slaba stran teh medicinskih napredkov je, da če podjetje ne dobi plačila za svoje naprave, pošlje svoje rubežnike, da bi ti pridobili nazaj svojo lastnino oziroma organe, pri čemer jih ne zanima varnost ali udobnost osebe, ki poseduje ta organ. Bivši vojak Remy je eden je izmed najboljših rubežnikov v podjetju, vendar se nekega dne v službi resno poškoduje na srcu in ko se po zdravljenju zbudi, dojame, da so mu vgradili najboljšo zamenjavo za srce, ki jo podjetje ima, kar hkrati pomeni, da je Remy velik dolžnik svojemu podjetju. Ker dolga ni zmožen v celoti plačati, postane plen (Sapochnik 2010).

V 20. stoletju sta se biologija in medicina transformirali tudi skozi novo kolekcijo biofizičnih instrumentov, kot so na primer električni mikroskopi, spektrometri in naposled tudi radioaktivni izotopi. Napredki v računalništvu in mikroelektroniki so omogočali razvoj v novem polju biomedicinske imaginacije, kot so na primer ultrazvok, CT*, PET*, MRI* in endoskopske operacije. Te masovne spremembe v biomedicini – skupaj z razvojem v imunologiji in farmakologiji – omogočajo radikalne nove načine intervencije v ljudsko telo, vključno s transplantacijo ledvic, srca, pljuč in jeter (Gaggioili in drugi 2003, 76). S takšnim razvojem medicine se približamo intenzivni kiborgizaciji družbe oziroma ustvarjanju posthumanega telesa, kar je točno to, kar »Repo men« prikazuje kot potencialno grožnjo ljudskemu telesu oziroma življenju. Danes torej obstajata dva popularna in imaginativna koncepta t. i. »techno telesa«, ki sta nastala kot rezultat napredka medicinske tehnologije v 20. stoletju prejšnjega stoletja – to sta *cyborg* in *cyberbody*. Čeprav sta nastala iz istih filozofskih teorij, sta prikazana z različnimi distinkcijami. Medtem ko je *cyborg* v svoji originalni koncepciji povezan z »žičanim svetom«, s svetom celic, nevronov, krvjo in biološkimi procesi, je *cyberbody* brezžična, neorganska entiteta, ki je narejena samo iz delov informacij, vendar nam oba sporočata, da v prihodnosti človek ne bo imel neposrednega občutka telesa, temveč samo posredovano čutenje telesa. Začetek evolucije kibernetike v ljudskem telesu sega v čas med 50. in 60. leti 20. stoletja, ko so v človeška telesa prvič začeli dodajati prostetične ekstenzije, ko so se prvič razvili umetne kolke in umetna srca. Ta napredek v bioničnem inženiringu je skupaj z izumom električnih signalov z živčnimi impulzi omogočil uporabo delov telesa, ki se upravljajo s pomočjo motorja. To je znanstvenikom omogočilo dvigniti kakovost življenja mnogim ljudem z invalidnim statusom (Gaggioili in drugi, 2003. 77). Dvig kakovosti življenja s pomočjo tehnologije je že ideja posthumanizma in transhumanizma, ki se dotika evgenike s trditvami, da lahko ljudsko vrsto popravimo s spajanjem s tehnološki instrumenti ali s *hakiranjem* naših

teles. Takšna izboljšanja so pogosto – med drugimi težavami – zelo slabo narejena v skladu s slabim socio-ekonomskim statusom. Ameriški časopis *Foreign Policy* je prosil osem znanih mislecev, naj imenujejo idejo, ki bi morala »predstavljati največjo grožnjo vrlinam humanosti« in Francis Fukuyama je izbral transhumanizem: »Prva žrtev transhumanizma je najverjetneje enakost med ljudmi. Če se začnemo transformirati v nekaj superiornega, kakšne pravice bodo imela ta izboljšana bitja in kakšne pravice bodo imela v primerjavi z drugimi bitji, katera so pustila za seboj? Če se eni premaknejo naprej – ali si lahko drugi privoščijo ne slediti? Ta vprašanja odpirajo veliko problematiko v bogati, razviti družbi in še posebej med meščani svetovno revnih držav, za katere je biotehnologija zelo pogosto nedosegljiva, kjer ta grožnja ideji enakopravnosti postane še bolj ogrožena« (Anders in Gordon, 2012).

»Repo men« nam tako kaže na strahove o prihodnosti, v kateri bomo zaradi biotehnoških napredkov lahko izgubili enakost med ostalimi. Nekateri si bodo zaradi denarja lahko privoščili podaljšanje življenja, drugi pa ne. Naslednje vprašanje je, koliko je ta prihodnost že med nami. Danes že obstajajo transplantacije različnih organov in dolge liste čakanja na njih ter posledično za mnoge ljudi velika verjetnost, da nikoli ne bodo dočakali primerne organa.

3.4 »NEVER LET ME GO« 2010

Film Marka Romaneka iz leta 2010 temelji na noveli britanskega pisatelja Kazua Ishigura. Pripoveduje zgodbo iz alternativne verzije 20. stoletja. Zgodba filma nam predstavi skupino otrok, ki živijo v internatu Hailshamu, kjer veljajo posebna pravila. Hailsham je namreč akademija za klone in njeni edini nalogi sta nošenje in razvijanje organov za širšo ljudsko populacijo. Ne glede na to Hailsham svojim učencem ponuja akademsko izobrazbo še zlasti v umetnosti, kjer redno ustvarjajo umetniška dela in berejo literaturo. Branje te literature jim omogoča, da se poistovetijo z »normalnimi ljudi« ter jim tako daje učinek humanosti. Film nima posebnega prehoda, počasi izvemo, kdo so ti otroci, kaj so njihove vloge in kako so se znašli znotraj enega sistema, v katerem ni čustev ali potreb. Ko bodo opravili svojo vlogo donatorja, se bo njihovo življenje končalo. Za razliko od večine distopičnih filmov, v katerih je uporaba sile vedno vidna skozi krinko ideologije, »Never Let Me Go« ustvarja obliko moči, kjer ni potrebe, da bi uporabili silo, zato se skozi film ne izražajo občutki represije, bolečine ali nasilja. Vsi so pomirjeni s svojo prihodnostjo (Fisher 2012, 31).

Trenutna svetovna evgenična iniciativa o reprodukciji temelji na splošni fantaziji o prihodnosti, v kateri bodo ljudje zdravi, in potemtakem temelji na novorojencih, ki bodo zahvaljujoč razvoju tehnologije rojeni brez zdravstvenih težav. Vendar ne smemo pozabiti na to, da so vsi ljudje

rojeni precej prizadeti: mobilno ovirani, kognitivno omejeni, verbalno nezmožni, tako da je njihov prihodnji status v normativnem svetu bolj potencialen kot aktualen. Naše razmišljanje o človeških variacijah in transformacijah, ki jih dojemamo kot invalidnosti, gleda na invalidne otroke kot na motnje ali odstopanja od standardnega scenarija ljudske forme, funkcije, obnašanja ali percepcije, ki so deli sodbe *družbene norme* o tem, kdo je zdrav in kdo ni. Novonastala ljudska sposobnost, da intervenira v evolucijo ljudi in ostalih vrst, je motivirala sodobne avtorje na obravnavo tematik, kot sta genetska modifikacija ali kloniranje. Biomedicinski procesi na splošno in napredek v genetskem inženiringu so spet odprli vprašanja o pojavu evgenike v človeški reprodukciji. Etična problematika v takih znanstvenih napredkih je vse bolj raziskovana znotraj konteksta distopije (Domingu 2008, 738).

Evgeniko je kot sprejeti oz. uveljavljeni darvinizem opredelil njen izumitelj Francis Galton: »Evgenika je znanost, ki se ukvarja z vsemi vplivi, ki izboljšajo prirojene kakovosti ene rase; tudi tiste, ki se razvijajo do največjih možnih prednosti« (Domingu 2008, 726). Evgenična zgradba sveta je tista, ki predstavlja ideologijo prakse nadzora, kdo se reproducira, kako in kaj reproducirajo v interesu oblikovanja genetske zgradbe določene populacije. Enostavno rečeno: cilj evgenike je razrešiti populacijo človeških lastnosti, ki jih dojemamo kot invalidnosti. Moderna oblika demokratičnega redu, ki temelji na etičnosti in enakopravnosti, gradi strukture in institucije, ki skrupulozno ščitijo populacijo od predsodkov meščanov o tem, kdo je vrednejši in čigavo življenje je vrednejše. Evgenika uporablja moderno tehnologijo, da bi domnevno izboljšala človeško vrsto skozi selektivno reprodukcijo, genetsko manipulacijo, selektivni abortus in medicinske normalizacije, ki ciljajo na izločitev motenj. Evgenika je v času svojega nastanka v zahodnem svetu sankcionirala populacijo s sterilizacijo, ljudsko klasifikacijo in masovno institucionalizacijo ljudi, ki so zaradi nečesa bili razumljeni oz. pojmovani kot inferiorni, ter bila na koncu odgovorna na primer tudi za evtanazijski projekt, ki nam je znan kot holokavst. Vendar se danes nahajamo v svetu, ki nas po določenih egalitarnih pogodbah ščiti pred dogajanjem, ki so podobna holokavstu. Skupnosti so danes vseeno aktivno razvite kot blage evgenike, izvajane skozi biomedicinske tehnologije, ki izbirajo in podpirajo določene načine življenja v skladu s kriteriji, ki se smatrajo za razumne in nesporne (Garland-Thomson 2015, 134). V našem alternativnem svetu se je zaradi uspešnega medicinskega eksperimenta človeško življenje podaljšalo za več kot sto let. Film ponuja priložnost za razmišljanje skozi evgenično ustvarjanje v povpraševanju o kategoričnih distinkcijah med normativnim in invalidnim statusom. Zgodba je konstantno subtilno raziskovanje o našem psiho-čustvenem odgovoru na moralnost. Vidik mortalitete v »Never Let Me go« kaže, kako mi kot človeška

bitja, torej kot posamezniki, vendar tudi kot del družbenih struktur, gledamo na neizbežne transformacije človeškega telesa skozi čas, prostor in materialni svet na krivulji življenja (Garland – Thomson 2015, 136).

Na ta način Garland-Thomson (2015), avtorica, specializirana za tematiko invalidnosti, evgenično problematiko v »Never Let Me Go« povzame v sceni, ko Kathy, glavna protagonistka, postavi vprašanje, ali so na koncu življenja oziroma v času, ko nastopa smrt, vsi ljudje enaki – tisti, ki izpolnjujejo norme, in tisti z invalidnostjo. Univerzalnost mortalitete in občutljivosti našega telesa nas razreši opozicije, ki se pojavi v odnosu med donatorjem organov in prejemnikom ter med stigmatiziranim in normalnim. Življenje invalidov je od začetka omejeno, kompromitirano z omejitvami, ki jih invalidnost prinaša. Ta dominantna kulturna zgodba izgube, ki je razumljena kot ena verzija zgodnje smrti za onega, ki ima invalidnost, je temelj logike, po kateri se danes izvajajo selektivni splavi, da bi se preprečilo trpljenje, ob čemer se predpostavlja, da je zmanjšana tudi kakovost življenja. Na ta način se poskuša še nerojeni osebi preprečiti življenje zunaj norme *normalnosti*. Invalidnost je danes tudi metafora za nekakšno vrsto zgodnje smrti, ker ne omogoči tega popolnega normativnega kakovostnega življenja, ki je zamišljeno v družbi samo kot življenje popolnoma zdrave osebe (Garland-Thomson 2015, 141). »Never Let Me Go« tako kaže na evgenični svet, ki ga konstruira s subrealnim in dezorientacijskim, čeprav je on že med nami. S tem učinkom poskuša ljudi osveščati o pravici do enakopravnega življenja, ki jo imajo tudi ljudje z invalidnostjo (Garland-Thomson 2015, 137).

3.5 »CHILDREN OF MEN« (2006)

Zgodba filma »Children of Men« opisuje svet leta 2027 v času, ko je ljudska vrsta izgubila možnost za reprodukcijo in se civilizacija nahaja na robu kolapsa. Združeno Kraljestvo je edino mesto na svetu, kjer še vedno obstajajo nekateri, ampak zelo slabi kazalci delujoče družbe. Seveda, to velja samo, če se ne vzame v obzir ogromen pojav iskalcev azila in splošnega strahu pred prehodom države v totalitarno. Toda mlado imigrantko Kee čudeži zanesejo in sedaj je naloga Thea Farena, nekdanjega aktivista, da jo zaščiti pred represivno državo in odpelje na varno. Čeprav sta dve glavni temi filma problem neplodnosti in zaščita edine noseče osebe na planetu, režiser filma Alfonso Cuarón kot problematiko predstavi tudi segregacijo ras, neobstoj upanja v boljšo prihodnost, problem imigrantov in terorizem, torej vse probleme, s katerimi

smo se na globalni ravni danes že začeli ukvarjati. Problematika neplodnosti »Children of Men« uvršča med filme, ki se ukvarjajo s konceptom biopolitike.²

Temelji na noveli britanske pisateljice P. D. James, »Children of Men« je zamišljen kot delo, ki prikazuje animoznosti o svetu prihodnosti, ki je postal neploden v istem trenutku, ko se dogajajo naravne katastrofe, povzročene s strani človeka in perpetualne vojne³. »Children of men« je film, ki kaže, da svet distopije ni nujno del nekega izmišljenega časa prihodnosti, ampak je lahko del naše sodobnosti, del popolnoma demokratične družbe (Horvat 2008, 207). Za razliko od Hegla in Marxa, ki sta zaključno obdobje človeštva le napovedovala, se tukaj spet lahko vrnemo k Francisu Fukuyami, ki v »The End of History« iz leta 1992 sklene, da je zaključno obdobje že nastopilo in da je razvoj človeške družbe dosegel vrhunec v smislu kapitalističnih nebes oziroma nedvomne zmage ekonomskega in političnega liberalizma (Fukuyama, 1992). V svetu »Children of men« je življenje nadvse dolgočasno; represija in antagonizem vladata med svobodnimi prebivalci Velike Britanije. Z druge strani so jim nasproti postavljeni izseljenci. Ta odnos ustvarja v ozadju vtis distopije. Življenja brez upanja v prihodnost in spremembe brez kakršne koli želje po tem odražajo to, kar Francis Fukuyama imenuje *konec zgodovine*.

Konec zgodovine bo zelo žalostno obdobje. Boj za priznanje, pripravljenost na žrtvovanje lastnega življenja za popolnoma abstrakten cilj, svetovno ideološki boj, ki zahteva pogum, domišljijo in vero v ideale, bodo zamenjali ekonomski računi, neskončno reševanje tehničnih težav, skrb za okolje in zadovoljevanje zahtevnih potrošniških potreb. V pozgodovinskem svetu ne bosta obstajala niti umetnost niti filozofija, ampak samo ohranjanje muzeja človeške zgodovine. V sebi in drugih čutim možno nostalgijo po časih, ko je zgodovina še obstajala. Takšna nostalgija bo v bistvu nadaljevala vzpodbujati tekmovalnost in konflikt tudi v pozgodovinskem času, ki prihaja. Čeprav vidim to neizbežnost, imam zelo deljene občutke do civilizacije, ki se je rodila v Evropi leta 1945, vključno z njenimi atlantskimi in azijskimi podaljški. Morda bo prav ta pogled stoletja dolgočasje pri koncu zgodovine odgovoren za to, da se zgodovina zopet prične dogajati (Fukuyama, 1992).

² Michel Foucault v delu »*The birth of biopolitics*« prvič predstavlja pojem biopolitike javnosti in ga opredeli kot »način, v katerem se specifični problemi življenja in populacije znašajo znotraj moči določanja skozi tehnologije vlade in vladarja«. Drugače povedano: moderna država se je končno znašla v vlogi, da odloča, kdo je dovolj vreden zaščite države in kdo ni. V sodobnem svetu postaja problematika biopolitike znotraj družbenih ved vse pomembnejša. Začenši od Foucaultove genealogije odnosa vladarja in vlade nad spolnostjo, kriminalom in mentalnimi boleznimi v moderni Evropi, kar je zaznamovalo prehod od negativne in represivne tehnike vladanja vladarjev v smeri k pozitivnim in produktivnim vladavinami nad življenjem. Dokler je biopolitika konvencionalno dojeta kot pozitivna in produktivna, številne študije biopolitike, teoretske in empirične, kažejo na to, da je ta trditev celo problematična. Z ene strani se biopolitika zavzema za spodbujanje in optimizacijo življenja, z druge strani pa obstaja njeno popolno nasprotje, negativna moč ekskluzije in anihilacije. Biopolitika je tako vedno omejena kot moč odločanja o življenju in smrti naenkrat, ker je spodbujanje življenja nekaterih vedno spodbujanje smrti drugih (Prozorov 2013, 191).

Za Fukuyamo je torej konec zgodovine to bivanje brez boja za priznanje ali pripravljenosti tvegati življenje za popolnoma abstrakten cilj, kot je svoboda. Protagonisti takih filmov živijo v stanju, imenovanem depresivni hedonizem; gre za stanje, ki ga sicer ne zaznamuje nezmožnost občutja ugodja, ampak nenehno in izključno iskanje ugodja. Vendar tu se vedno na nek način pojavi občutek, da »nekaj manjka«, ne sprejme pa se dejstva, da se temu manjkajočemu ugodju lahko pristopi samo z one strani načela ugodja (Fisher 2009, 10).

Režiser filma Cuaron je pogosto v uradnih intervjujih na temo filma vztrajal pri tem, da on ni zamišljen kot znanstveno-fantastično delo, ampak kot ekstrapolacija njegovega pogleda na svet prihodnosti, ki je nastal po terorističnem napadu 11. septembra 2001 (Sparling 2014, 160). Film je posnet z uporabo referenc tedanjemu svetu takrat že znanih slik, ikon in vizualnih retorik. Ko so mu iz kreativnega oddelka hoteli predlagati spektakularne specialne učinke, jih je Cuaron odbil, ker je bila njegova ideja prikazati svet Iraka, Somalije, Šri Lanke, severne Irske, Balkana in Černobila (Horvat 2008, 202).

Sporočilo, ki ga lahko preberemo iz filma, lahko prikažemo kot obstoj možnosti, da sodobni trend segregacije, diskriminacije imigrantov in represivnih postopkov, ki prihajajo zraven »vojne proti terorju«, današnji svet zelo hitro pretvori v odraz sveta prihodnosti oziroma kaže na to, da je ta filmska prihodnost morda že med nami (Horvat 2008, 207.).

3.6 »THE HUNGER GAMES« (2012)

»The Hunger Games« iz leta 2012 je prvi film iz »The Hunger Games« trilogije. Pripoved filma se dogaja znotraj totalitarne države Panem, ki pokriva severnoameriški kontinent, po tem ko je svet zadelo nekoliko naravnih katastrof in ko je posledično v družbenemu neredu, ki nastane po tem. Distopičnim Panemom vlada diktator enostavnega imena, predsednik, ki vlada iz luksuznega in visokotehnološkega mesta Kapitol, ki izrablja industrijsko delo ostalih 12 ekonomsko slabših distriktov. Družbena delitev med elito iz Kapitola in delavskimi distrikti se vse bolj povečuje enako kot med bogatejšimi distrikti, ki so bližji Kapitolu, in med tistimi, ki so najdlje, kot je Distrikt 12. Odkar se je nazadnje nekdo skušal zoperstaviti Kapitolu 74 let, obstaja pravilo, da mora vsak distrikt enkrat na leto žrtvovati eno dekle in enega fanta, ki morata biti stara 12 do 18 let, in sicer na televizijski resnični oddaji imena »*The Hunger Games*«, kjer se morajo posamezniki boriti do smrti, dokler ne ostane samo en od vsakega spola in ta je zmagovalec. To ozadje prikazuje biopolitično problematiko filma, ki nam poskuša prikazati svet kot mesto, kjer je populacija nadzorovana s strani države na nasilne načine z neizbežno pomočjo tehnoloških napredkov (Cettl 2015, 140).

»The Hunger Games« kot resnična oddaja znotraj istoimenega filma je del distopične imaginacije ene totalitarne države – naroda s ciljem kritike logike globalnega liberalno-kapitalističnega trga, v katerem delujejo današnje televizijske oddaje. V oddaji se namreč 24 mladoletnikov bori do smrti s pomočjo impresivne tehnologije in v geografskem okolju, ki precej spominja na popularen resničnostni šov iz začetka 21. stoletja *Survivor*. Procedure, skozi katere tekmovalci hodijo, preden pridejo v areno, kot so na primer intervjuji pred živo publiko, spominjajo na drug resničnostni šov *Big Brother* (Ross 2012). Zgodba »The Hunger Games« je torej distopični scenarij, v katerem lahko prepoznamo sodobno »spektakularno demokratično organizacijo sveta« kot menedžment samega človeškega življenja, ki ni nujno nepovezan s sedanostjo. V njem vidimo način, na kateri današnje kapitalistične liberalne demokracije upravljajo s človeškim življenjem skozi TV-spektakle in kako se lahko ta način kontrole v prihodnosti spremeni v realnost ter na koncu odloča o človeškem življenju. Na ravni filma »*The Hunger Games*« funkcionira na dva načina: po eni strani je eksplicitna kritika »resničnostne televizije« in njenega funkcioniranja znotraj globalne biopolitične ekonomije, po drugi strani pa je film tudi sam proizvod visoke produkcije kapitalističnega akcijskega formata, namenjen izključno potrošnji (Cettl 2015, 144).

3.7 »IDIOCRACY« (2006)

»Idiocracy« je film režiserja Mikea Judgea, posnet leta 2006. Zgodba filma se dogaja približno 500 let v prihodnosti, ko je Dwayne Camacho, ki ima v svojem imenu še ime znamke energetske pijače *Mountain Dew*, izbran za predsednika ZDA. Bivši profesionalni borec v rokoborbi je zelo karizmatičen in glasen ter svoje govore narodu pogosto začini s kakšno grdo besedo, kar se zdi narodu povsem normalno ter jih celo spodbuja, da se veselijo in ne k besu, kot bi pričakovali. Prihodnost ZDA je v filmu ekološko uničena, hitra hrana je način življenja, ljudje imajo kvocient inteligence zelo nizek, na splošno se zdi, da je prihodnost z našega pogleda zelo črna, a ljudje izbirajo za predsednike nespodobne ljudi, ki so zraven tiste funkcije še produkti kakšne kompanije. V tistem trenutku, ko ZDA počasi izgublja rastlinske vrste, se zbudi Joe Bauers, vojak, ki je pozabljen v znanstvenem eksperimentu pred 500 leti. Kot neznanec se pojavi v svetu prihodnosti, konča v zaporu, kjer mora narediti test inteligence. Ker je prišel iz zgodovine, je posledično on najpametnejši človek na svetu. Da bi dobil pomilovanje predsednika Camacha, je njegova naloga rešiti rastlinske vrste (Judge 2006). »Idiocracy« torej ni klasična distopija o atmosferi brez upanja v boljšo prihodnost, ampak distopija, v kateri je družba srečna in pomirjena znotraj kompletnega kaosa prihodnosti (Place, 2016). Leta 2006, ko je bil *Idiocracy* posnet, Američani niso niti približno mislili, da bodo že deset let pozneje prišli

blizu tega, da bo za predsednika države kandidiral nekdo, ki je eden od utemeljiteljev *World Wrestling Entertainment Hall of Famea*, znane ameriške institucije za rokoborbo. Še manj pa so si predstavljali, da bo leta 2017 končno ta ista oseba prisegla na dolžnost predsednika. Joel Stein (2016), kolumnist revije *TIME*, trdi, da so Američani z izbiro Donalda Trumpa uresničili črne vizije Mika Judgea ter izbrali eno verzijo Dwaynea Camacha že 490 let, preden je on to predvidel. Trump je »predsednik produkt«, ker tako kot je Dwayne Camacho produkt energetske pijače, Donald Trump je tudi svojo kandidaturo uporabljal za reklamiranje produktov z njegovim imenom. Iz filma »*Idiocracy*« se uresničijo še kakšna predvidevanja o prihodnosti, kot na primer vsakdanjost, v kateri predsednik preklinja na televiziji³, ter recimo proslave otroških rojstnodnevnih zabav v baru, kot je Hooters, ki je znan po tem, da so natararice oblečene otrokom neprimerno. Režiser je v intervjuju za *TIME* celo priznal, da je šokiran s količino stavkov iz scenarija filma, ki so se potem v resnici zgodili (Stein 2016, 59). Razen te komične strani in nekoliko podobnosti s filmom »*Idiocracy*«, se lahko izbiro Donalda Trumpa poveže s še nekoliko distopičnih vizij oziroma strahov iz fikcije. Februarja 2016, ko je Donald Trump zmagal na volitvah za republikanskega predsedniškega kandidata, so novice *New York Daily* na svoji naslovni strani objavile »Zora Mrtvih Možganov« in pripisovale Trumpovim podpornikom lastnosti »brezumnih zombijev«. »Zombiji« v svojem prenesenem pomenu odsevajo strahove Američanov o vse večji imigraciji, o tem, da Kitajska prevzema mesto ZDA na prvem mestu svetovne ekonomske sile, o robotih, ki prevzemajo njihove računalnike, in o finančnih trgih, ki se zrušijo v enem dnevu. Kmalu po izbiri Trumpa in Clinton kot kandidatov so se začeli po internetu širiti »Trumpocalypse« *meme*, ki so opozarjali na prihod še hujših klimatskih sprememb, kolaps globalne ekonomije in prihod rasnih vojn. V času volitvene kampanje je Trumpov tim poskušal te strahove o priseljevanju naroda prenašati skozi prikazovanje antiimigracijskih reklam, ko se je na televiziji prikazovala popularna distopična nanizanka »*The Walking Dead*«, ki prikazuje zombije, kako prevzemajo ZDA »Kmalu po tem ko je končno izbran za predsednika, je najavil izgradnjo zida med ZDA in mehiško mejo ter restrikcije za vhod muslimanov. V svojih javnih nastopih je celo poskušal svet, ki se nahaja zunaj meja ZDA, npr. Pariz kot mesto in Švedsko kot državo, predstaviti kot globoko zastrašujoč. Koncentracija moči, ki jo ima Trump v izvrševanju teh strahov, in njegova želja, da se ona konstantno širi, spominjata na distopične strahove totalitarizma iz Orwellove 1984. Čeprav to ni popolnoma totalitaristični moment. Trump ni zainteresiran narediti take države. Njegova administracija je osredotočena na to, da naredi tisto, kar je že nekaj let nazaj najavil

³ Trump je znan tudi po preklinjanju na družbenem omrežju Twitter (Stein 2016, 59)

njegov glavni strateg Stephen Bannon, ki je rekel, da je treba »vse zrušiti dok« (Feffer 2017). *Idiocracy* je film, ki nam je pokazal, kako se hollywoodski scenariji soočajo z eno možno nevarnostjo znotraj prihodnosti filmske industrije: z izbiro Trumpa za predsednika. Hollywood bo namreč izgubil možnost ustvarjanja komedij na temo neinteligentnega in komaj sposobnega predsednika, ker obstaja velika možnost, da njegov glavni strateški tim nikoli ne bi dovolil javnega predstavljanja takih del (Stein 2016, 59)

3.8 »SNOWPIERCER« (2013)

»Snowpiercer« je film iz leta 2013 korejskega režiserja Joon-ho Boga in temelji na francoski noveli z naslovom *Le Transperceniege*. V filmu prevladujeta metaforična problematika sodobne družbe ter kritika družbenih, političnih in ekonomskih struktur, ki nas danes obkrožajo. Zgodba filma se dogaja leta 2031 v vlaku, ki je po neuspešnem eksperimentu z globalnim segrevanjem sedaj edino mesto na Zemlji, kjer ljudje še vedno lahko živijo. Čeprav je nesrečni eksperiment z globalnim segrevanjem večkrat omenjen, so v ospredju filma razredne politike in ne grožnje globalnega segrevanja našemu življenjskemu načinu. Vlak se neprestano premika ter tako že celih 17 let potuje po postapokaliptičnem snegom pokritem svetu. Potniki sčasoma ustvarijo poseben ekonomski in razredni sistem, v katerem bogatejši živijo v sprednjem delu vlaka, revnejši pa bolj proti koncu vlaka. Manjša skupina iz ozadja vlaka, ki jo vodi Curtis, glavni protagonist filma, si prizadeva, da pride v ospredje in razdeli med vsemi bogastvo, ki ga poseduje skupina iz ospredja. V vsakem delu vlaka na poti do ospredja bo skupino čakala nova nevarnost, kar je avtorjeva metafora premikanja po družbeni lestvici (Taylor 45, 2016).

Film je klasična marksistična analiza ameriškega razrednega sistema po krizi, ki je zadela ZDA po letu 2008, in finančni krizi, ki še enkrat kaže na nepomirjenosti v družbeni stratifikaciji. Vlak iz zgodbe je namreč razdeljen med bogatimi, ki živijo v sprednjem delu, in revnimi, ki živijo v zadnjem delu. Glede na razrede orientirana družba je zaznamovana predvsem z ljudmi, ki v njej živijo ter tako prikazujejo realne figure ali organizacije znotraj naše družbe. Ideologijo v filmu predstavlja lik Masona, ki je spolno neopredeljen in znan po tem, da ne stoji za svojim mišljenjem, ker ga v nujnih primerih lahko spreminja. To nam kaže na mnenje režiserja, da se z ideologijo⁴ lahko manipulira ter se ona spreminja v skladu s potrebo te iste družbe. Wilfred je vlakovodja, on se nikoli ne pojavlja v ostalih delih vlaka ter ga zaradi tega lahko postavimo v metaforično vlogo vodje države, ki to državo oziroma vlak vzdržuje v delovanju. Glavni protagonist Curtis predstavlja marksističnega revolucionarja. V komunističnem manifestu

⁴ sistem idej in verovanj, ki tvorijo politično in ekonomsko strukturo družbe

Marx in Engels pišeta o podelitvi med proletariatom in buržoazijo. Buržoazija je tako v ospredju vlaka, proletarijat pa v ozadju. Curtis obenem predstavlja razredno zatiranje in boj izven razrednih omejitev, ker je on edini, ki je kadar koli potoval z ene strani vlaka na drugo, kar kaže na to, da je prekinil meje. Film se ne konča niti v zmagi revolucije niti v zmagi proti njej. Namesto tega se vlak uniči, da se družba reformira in da bi vsi živeli v enakosti. Torej bi lahko bilo glavno sporočilo, da je sodobna družba toliko ujeta v trenutni sistem, da bi za drastične spremembe morali narediti ogromne družbene preobrate (Sutton 2016).

3.9 »I AM LEGEND« (2007)

Film »I Am Legend« je posnet po noveli pisatelja Richarda Mathesona. Ista novela je služila kot inspiracija za mnoge filme v preteklosti in vedno je v vlogi protagonista igral belec. Protagonista iz sodobne različice 21. stoletja pa igra Will Smith, temnopolti Američan, ki je zelo popularen v celemu svetu, in sicer večinoma zaradi vlog, v katerih rešuje celi svet in tako tudi vse rase. Zgodba filma je postavljena v New York v leti 2009 in 2012, ki je v javnosti znano tudi kot leto, predvideno za uresničenje apokalipse po majanskem koledarju. Po tem ko je »zdravilo« za tumor mutiralo v smrtonosni virus, gre mesto v evakuacijo in karanteno, ulice so prazne, preživelih je malo. Čudežno odporen na mutirani virus dr. Robert Neville ostane v infekcijski zoni z namero, da najde zdravilo za virus. Ko se po treh letih vrne nazaj v New York, po katerem sedaj zvečer hodijo mutanti, znani kot »darkseekers«. Večina filma je osredotočena na Nevilleovo iskanje zdravila podnevi in nočno uničevanje belih mutantov. Film na ta način ponuja postapokaliptično prizorišče z distopičnima elementoma neorganizirane države in nevarnostjo moderne medicine (Brayton 2011, 69).

V sodobnem znanstvenofantastičnem filmu niso več vesoljci ti, ki grozijo družbenopolitični sceni na Zemlji, vesoljci so sedaj znotraj nas samih. Odtujene verzije človeka so torej postale največja grožnja človeški vrsti. Vloga te grožnje v »I am Legend « pripada tako imenovanim belim mutantom »darkseekersoma«. Čeprav se film najbolj osredotoča na prikaz smrtonosnega virusa, zagotavlja tudi predstavo postmultikulturni družbi in predstavlja rasne konflikte bolj kot druge verzije filmov, posnetih po isti noveli. V verzijah Roberta Nevillea iz prejšnjega stoletja so igrali vedno igralci bele polti, kot na primer Vincent Price v »*The Last Man on Earth*« in Charlton Heston v »*The Omega Man*«. V verziji iz 2007 je Neville črn, kar je sprememba, ki kaže predvsem na multikulturne trende v izboru igralcev v Hollywoodu. Ta izbira je pomagala režiserju Mathesonu, da se »*I Am Legend*« uvrsti med »25 najpomembnejših filmov o rasi« *Time* magazina. Na mnoge načine »belost« mutantov v filmu postane naglašena proti »črnosti« kulturnih vzorcev, ki sedaj opredeljujejo novega Nevillea 21. stoletja. V popularni kulturi in še

posebej v domeni znanstveno fantastičnih filmih je Will Smith »*Black Star du Jour*«, svetovna zvezda, ki se pogosto znajde v vlogah »črnega prijatelja bele Amerike« ter na primer rešuje Zemljo od invazije vesoljcev, ki jo potem vrne v roke belih voditeljev; na primer v zelo popularnem filmu iz leta 1996 »*Independence day*« (Brayton 70, 2012).

Znanstvenofantastični in distopični filmi, ki so znani po raziskovanju tehnološke in politične tiranije, se v zgodovini niso pogosto dotikali protirasistične politike. Pogoji rasnega nasilja, kolonializma in diskriminacije so bili vedno v ozadju problematike, v kateri se je ljudska rasa večinoma borila z vesoljci, roboti ali novimi živalskimi vrstami. V filmu »*I Am Legend*« ne samo, da obstaja povezava med »barvo« in katastrofo, obstaja tudi simbolična vrnitev k rasnemu konfliktu, še zlasti k »beli nadmočki«. Za razliko od distopičnih filmih, ki so se v preteklosti dotikali rasnih tem, nacionalno okrevanje v »*I Am Legend*« prihaja skozi »črnost« in ne skozi zmago nad njo. To je omogočeno z uporabo globalne popularnosti glavnega igralca Willa Smitha, njegovi oboževalci so vseh ras in on služi kot medij v povezovanju celotne populacije. Film je tako zmožen spodkopati bele distopije, ki opozarjajo proti »črni moči« popravljajoči odnose med Afroameričanom in vlado ZDA, kar se je zdelo nemogoče po dogodkih, ki so sledili uraganu Katrini. Afroameričani so se znašli v situaciji, v kateri se jim je zdelo, da njihova vlada dela na vsem, samo na tem ne, da bi se počutili kot enakopravni državljani. Vojska po tem katastrofičnem dogodku pretežno črni populaciji, ki je živela na prizadetem področju, ni dovolila zapuščenja hiš, čeprav je bila večina teh pod vodo ali celo razrušena (Brayton 2011,72). »*I Am Legend*« tako poskuša odigrati vlogo fiktivnega pomirjenja med Afroameričanom in vlado ZDA s pomočjo velike *blockbuster* zvezde Willa Smitha, kar se je po uraganu Katrini zdelo precej nemogoče. Obenem skuša družbo spomniti na pomembnost multikulturalnosti v odnosih med katastrofo, distopijo in različnostjo (Brayton 2011, 75).

4 UGOTOVITVE ANALIZE

V osmih izbranih filmih iz zadnjih desetih letih, ki sem jih za potrebe pričujočega diplomskega dela izbrala in analizirala, je najpogostejši skupni imenovalec prihodnosti dominacija države nad družbo oziroma močen vpliv biopolitike v to, kdo si zasluži življenje in na kateri način. V filmih prihodnosti, kot so »*Children of Men*«, »*The Hunger Games*« in »*Never Let Me Go*«, namreč vidimo, kako nas režiserji opozarjajo na močen vpliv države na življenje posameznika ali skupine, in sicer na način, da se jih omejuje, ogroža ali celo uničuje. Naslednji pogost skupni imenovalec je posameznikovo nahajanje v svetu, ki je precej drugačen od sveta, v katerem je

živel do malo prej zaradi enega določenega dogodka. Na primer v filmih »I Am Legend«, »Idiocracy in »Repo Men« vidimo protagonista, ki je sedaj postavljen v tem svetu, ki je drugačen od sveta, na katerega je navajen, in njegova naloga je boriti se proti njemu, da bi lahko preživel. »Children of Men« nas približa tematiki občutljivosti imigrantske problematike in življenja imigrantov, katerih je v današnjih letih vedno več. »The Hunger Games« ponuja prikaz napredne tehnologije kot instrumenta kontrole, nespoštovanja in omejevanja človeških pravic, družbene kontrole, obupa. V filmih »Her« in »Repo men« vidimo, kako lahko napredna tehnologija prihodnosti vpliva na psihološko stanje posameznika ter upravlja z njegovim čustvenim življenjem ali pa postane instrument za družbeno dominacijo ene skupine nad drugo določeno skupino. »Repo Men« nas tudi opozarja na posledice razvoja tehnologije, ki bo človeško življenje naredila odvisno od njegove finančne situacije. Čeprav je bil film »Idiocracy« zamišljen predvsem kot klasično filmsko opozorilo na posledice ekstremne urbanizacije, izumiranja rastlinskih vrst, onesnaženega okolja in družbe, se dotika tudi politične problematike, kajti predvidel je pojav predsednika, čigar ime se uporablja v komercialne namene. V filmu »I Am Legend« vidimo prihodnost, polno dehumanizacije kot rezultata neuspešnih znanstvenih eksperimentov oziroma proizvodnje zdravil. »Snowpiercer« enako kot »I Am Legend« prikazuje posledice neuspešnih znanstvenih eksperimentov, vendar tudi visoko družbeno stratifikacijo prihodnosti, ki nastane zaradi nujnosti podelitve preostalih življenjskih virov v ekstremnih postapokaliptičnih situacijah.

Torej je najpogostejši strah prihodnosti, ki nam ga filmski režiserji in avtorji v poslednjih letih ponujajo, pojav vse večjega vpliva države na osebno življenje posameznika. Tovrstnim filmom je skupen predvsem poskus režiserjev, da nam prenesejo drugačnost, situacijo, na katero nismo navajeni, in iznajdljivost protagonistov, ki se sedaj morajo prilagoditi in najti način za preživetje v novih družbenih pogojih, ki so v bistvu samo ekstremen prikaz problematike sedanjosti iz imaginacije režiserjev.

5 SKLEP

Čeprav se kinematografija že dolgo prepleta z znanstveno fantastiko in izzivi vizualizacije nepredstavljivega, se v minulih desetih letih na novo oglašča vse večje število distopičnih in postapokaliptičnih scenarijev. Takšni filmi nam poskušajo pojasniti in odraziti realnost, v kateri živimo v pogojih, ki so nam bili pred zgolj 100 leti težko predstavljeni. V analizi osmih filmov, posnetih v približno poslednjih desetih letih, smo videli, da nam kinematografi predvidevajo poglede na prihodnost, ki se zaradi različnih dogodkov razlikujejo od pogledov distopičnih

scenarijev literature iz začetka dvajsetega stoletja ter nekaj poznejših njunih filmskih adaptacij. Zgodbe sodobnih distopičnih filmov ne hodijo več tako daleč v prihodnost, kot so šle na primer zgodbe Orwella in Huxleyja, ter nam sodobne distopije kažejo kot neke izkrivljene verzije prihodnosti, ki je na nek način že med nami. Čeprav locirani v postapokaliptičnem svetu prihodnosti, ti scenariji služijo kot kritike in opozorila na sedanost kot recimo »*Children of Men*«, ki kaže sodobno problematiko imigracije ali »*I Am Legend*« na tlačenje črne rase v času po uraganu Katrini v ZDA. Na Zemlji trenutno živimo v močno ogroženih časih. Del populacije, ki živi v trikotniku ZDA, torej zahodna Evropa in Japonska, se tega zaradi finančne stabilnosti in ideologij moči v njih niti ne zaveda, vendar se vse več pritožujejo na kriminal in splošen moralni padec, ki se približuje njihovim soseskam.

Analizirani distopični filmi so pokazali, kako se lahko naša prihodnost negativno razvije, če se ne začnemo zavedati že obstoječih strahov iz vzorcev, ki nam jih oni ponujajo. V modernem t. i. »*cyber* svetu« se naše osebne informacije virtualno delijo med različnimi marketinškimi podjetji, česar mi niti ne vemo. Družbena omrežja na internetu delijo informacije o našem službenem ali osebem življenju in celo ustvarjajo podatke, ki so usklajeni z našim političnim, spolnim, religijskim in zasebnim življenjem, ter s pomočjo tega kreirajo nam namenjeno vsebino, kar najbolj vidimo na primeru reklam. To kar je bilo nekoč zamišljeno kot fiktivno, je v 21. stoletju postalo del realnosti; ne samo v svetu interneta in računalništva kot pomagal za edukacijo ali komunikacijsko povezavo, sedaj je tehnologija tudi znotraj naših teles v obliki srčnih zaklopk ali protetičnih rok. K sreči se večina temnih napovedi iz distopičnih scenarijev iz začetka dvajsetega stoletja ni nikoli uresničila. Ljudje danes nismo ustvarjeni za to, kar bomo postali z že nekoč določeno formulo. Še vedno imamo priložnosti sami ustvarjati vloge, v katerih želimo napredovati, govorimo različne svetovne jezike in večina svetovnih držav nima tiranskih vodij v ospredju (Suljić in Ozturk 2013, 39).

Zatorej igrajo popularni filmi estetično vlogo oziroma zagotavljajo vizualno predstavo našemu možnemu in prihodnjemu zaznavanju političnih, vojaških in svetovnih dogajanj. Oni igrajo pomembne vloge v naši politični kogniciji. Hollywood nam daje skozi kinematografijo ideje za prve reakcije na različne politične ali svetovne dogodke iz prihodnosti. To, kako se mi odzovemo na nove dogodke, ni več samo stvar političnih doktrin, temveč je posledica do sedaj videnih avdiovizualnih figur, ki smo jih velikokrat dobili iz do zdaj videnih filmov. Popularni filmski žanri delujejo kot kulturni miti in kognitivne mreže, so dinamičen prostor asociacij, iz katerih se nam odpira cel prostor reakcij na življenjske dogodke, zato se moramo tega zavedati (Nelson 2003, 82).

6 LITERATURA

1. Anders, Charlie in Gordon Jackson. 2012. *Pop Culture's 100-year Obsession With Eugenics*. Dostopno prek: <http://io9.gizmodo.com/5900898/pop-cultures-100-year-obsession-with-eugenics> (5. avgust 2017).
2. Baccolini, Rafaela in Tom Moylan. 2003. *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London: Routledge.
3. Bina, Olivia, Sandra Mateus, Lavinia Pereira in Annalisa Caffa. 2016. The future imagined: Exploring fiction as a means of reflecting on today's Grand Societal Challenges and tomorrow's options. *Futures* (86): 166–184.
4. Brayton, Sean. 2011. *The Racial Politics of Disaster and Dystopia in I Am Legend*. Dostopno prek: <http://eds.a.ebscohost.com.nukweb.nuk.unilj.si/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=6&sid1f92d04-08e9415bac4b2a1ea07f60c9%40sessionmgr102> (11. avgust 2017).
5. Cettl, Fani. 2015. Revisiting Dystopia: The Reality Show Biopolitics of »The Hunger Games«. Skopje: *Kultura* (12): 139–145.
6. Claeys, Gregory. 2010. *The Cambridge Companion to Utopia*. Dostopno prek: <https://books.google.si/books?id=sFCuoqykV9QC&printsec=frontcover&hl=hr#v=onpage&q&f=false> (30. november 2016).
7. Clardy, Alan. 2011. *Six Worlds of Tomorrow: Representing the Future to Popular Culture*. Dostopno prek: <http://eds.b.ebscohost.com.nukweb.nuk.unilj.si/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=4sd=4a3c0d8-4628-4bc3-abf8-54ccbed1d1e2%40sessionmgr4009> (2. avgust 2017).
8. Colman, Felicity. 2014. *Film, Theory, and Philosophy: The Key Thinkers*. Montreal: MQUP.
9. Domingu, Andreu. 2008. »Demodystopias«: *Prospects of Demographic Hell*. Dostopno prek: <http://eds.b.ebscohost.com.nukweb.nuk.unilj.si/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=6&sid=38ba9913-5596-40fb-acb0-833c3bba3216%40sessionmgr103> (6. november 2017).
10. Feffer, John. 2017. *Trump: Doubling Down on Dystopia*. Dostopno prek: <http://eds.b.ebscohost.com.nukweb.nuk.unilj.si/eds/detail/detail?vid=3&sid=31e3a3db-9cd5-44ac-a41e907d12457b0a%40sessionmgr4008&bdata=Jmxhbm9c2wmc210ZT11ZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=121889817&db=poh> (11. avgust 2017)

11. Fisher, Mark. 2009. *Capitalist realism: Is there no alternative?*. Dostopno prek: https://libcom.org/files/Capitalist%20Realism_%20Is%20There%20No%20Alternat%20-%20Mark%20Fisher.pdf (5. avgust 2017).
12. - - - 2012. Precarious Dystopias: The Hunger Games, in Time, and Never Let Me Go. *Film Quarterly* (65): 4.
13. Fukuyama, Francis. 1989. *The end of History?*. Dostopno prek: <https://ps321.community.uaf.edu/files/2012/10/Fukuyama-End-of-history-article.pdf> (10. avgust 2017).
14. Gaggioli, Andrea, Marco Vettorello in Giuseppe Riva. 2003. From Cyborgs to Cyberbodies: The Evolution of the Concept of Techno – Body in Modern Medicine. *PsychNology Journal* (1): 75–86.
15. Garland-Thomson, Rosemarie. 2015. Eugenic World Building and Disability: The Strange World of Kazuo Ishiguro's »Never Let Me Go«. *Journal of Medical Humanities* (38): 133–145.
16. Gomery, Douglas in Clara Pafort-Overduin. 2011. *Movie History: A survey*. London: Routledge.
17. Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London Sage: Publications.
18. Hoxie, Angie. 2014. *Dystopian Film Snowpiercer Mirrors Real Life Class Disparities*. Dostopno prek: <https://unfetteredequality.com/2014/07/09/dystopian-film-snowpiercer-mirrors-real-life-class-disparities/> (6. avgust 2017).
19. Jonez, Spike. 2013. *Her*. Los Angeles: Annapurna Pictures.
20. Judge, Mike. 2006. *Idiocracy*. Los Angeles: 20th Century Fox.
21. Nelson, John. 2003. *Four Forms of Terrorism: Horror, Dystopia, Thriller, and Noir*. Dostopno prek: <http://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1057&context=po roi> (5. avgust 2017).
22. Palmer, Landon. 2014. *Is the Future of »Her« Utopian or Dystopian*. Dostopno prek: <https://filmschoolrejects.com/is-the-future-of-her-utopian-or-dystopian-5326c4515973/> (6. avgust 2017).
23. Place, Nathan. 2016. *Watch: Trump's RNC Speech is a Lot Like Idiocracy's State of the Union*. Dostopno prek: <http://www.thedailybeast.com/watch-trumps-rnc-speech-is-a-lot-like-the-idiocracy-state-of-the-union> (5. avgust 2017).

24. Prozorov, Sergei 2013. *Powers of Life and Death: Biopolitics beyond Foucault*. Dostopno prek: http://www.jstor.org.nukweb.nuk.uni-lj.si/stable/24569449?seq=1#page_scan_tab_contents (5. avgust 2017).
25. Ross, Gary. 2012 *The Hunger Games*. Los Angeles: Lionsgate.
26. Rushton in Bettison. 2010. *What Is Film Theory?: An Introduction to Contemporary Debates*. Maidenhead, England: McGraw-Hill Education eBook.
27. Sapochnik, Miguel. 2010. *Repo Men*. Los Angeles: Universal Pictures.
28. Schmitz, Walter. 2015. *The power of communication. Apps as human substitutes in science-fiction films*. Dostopno prek: <https://pdfs.semanticscholar.org/d0a4/5f6a76b00c762eaa382069cabd7e865ac1d6.pdf> (2. avgust 2017).
29. Sparling, Nicole. 2014. *Without a Conceivable Future: Figuring the Mother in Alfonso Cuarón's Children of Men*. Dostopno prek: <http://www.jstor.org.nukweb.nuk.uni-lj.si/stable/10.5250/fronjwomestud.35.1.0160> (13. april 2017).
30. Stein, Joel. 2016. We Have Become an Idiocracy. And It Only Took Two and a Half Centuries. *Time* 187 (19). Dostopno prek: <http://eds.b.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/eds/detail/detail?vid=2&sid=7bac1049-9bf8-4905-965e-9bfad0a0267c%40sessionmgr104&hid=117&bdata=Jmxhbm9c2wmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=115285961&db=a9h> (30. november 2016).
31. Suljić in Ozturk. 2013. Where Dystopia Becomes Reality and Utopia Never Comes. Dostopno prek: kutaksam.karabuk.edu.tr/index.php/ilk/article/viewFile/221/149 (30. november 2016).
32. Sutton, Thomas. 2016. *Snowpiercer and Social Revolution*. Dostopno prek: <https://the-artifice.com/snowpiercer-and-social-revolution/> (6. avgust.2017).
33. Taylor, Brandon. 2016. *The ideological train to globalization: Bong Joon-ho's The Host and Snowpiercer*. Dostopno prek: https://www.academia.edu/27321176/The_Ideological_Train_to_Globalization_Bong_Joon-hos_The_Host_and_Snowpiercer (6. avgust 2017).
34. Williams, Douglas. 1988. *Ideology as Dystopia: An interpretation of »Blade Runner«*. Dostopno prek: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/019251218800900406> (30. november 2016).